MIRAGE

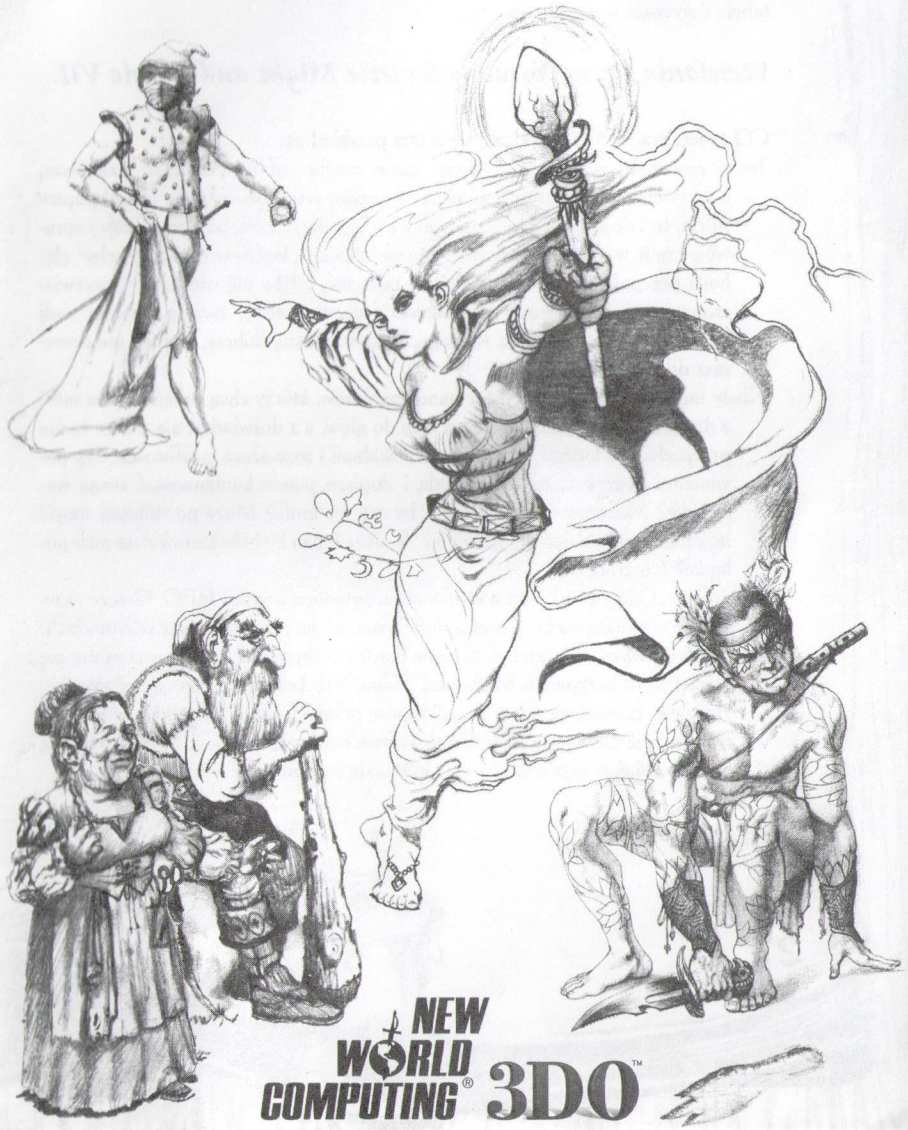
Dystrybucja w Polsce MIRAGE MEDIA S.C.

© 1999 The 3DO Company. All Rights Reserved. Might and Magic, Blood and Honor, New World Computing, 3DO, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

MARS
PUBLISHING

Designed by Mars Publishing Company.

Przewodnik Poszukiwacza Przygód po Świecie Gier RPG



Might and Magic® VII

Przewodnik Poszukiwacza Przygód po Świecie Gier RPG został napisany jako wprowadzenie do gry Might and Magic® VII. Można w nim znaleźć ogólne informacje na temat gier RPG i systemu Might and Magic. Druga książka, Podręcznik Gracza, zawiera szczegółowe informacje na temat sposobu działania interfejsu, tabele dotyczące statystyk, itp.

Wcielanie się w Postać w Świecie Might and Magic VII

CO to jest gra RPG? Zapoznaj się z tym przykładem:

Jesteś rycerzem, żyjącym w świecie, gdzie magia jest na porządku dziennym, a szczytem techniki jest wyposażenie z czasów średniowiecza. Twój król poprosił cię, byś dostarczył zapieczętowany list jego kuzynowi, baronowi, który sprawuje rządy w górach. Wędrówka zajmie kilka dni, będziesz musiał przebyć głęboką przepaść, której nie dałoby się pokonać, gdyby nie wąski most przewieszony pomiędzy urwiskami. Pakujesz jedzenie, wodę, zwój z listem i swój miecz, po czym wyruszasz w drogę. Wszystko idzie dobrze, dopóki nie docierasz do mostu.

Kiedy tam przybywasz, spotykasz bandę goblinów, którzy chcą przejść przez most z drugiej strony. Są uzbrojeni od stóp do głów, a z doświadczenia wiesz, że nie przepadają za ludźmi. Przykucasz za skałami i rozważasz możliwości. Czy powinieneś poczekać, aż oni przejdą i dopiero potem kontynuować swoją wędrówkę? Może powinieneś wrócić, by ostrzec króla? Może powinieneś stawić im czoła i dowiedzieć się, co knują? A może lepiej by było zastawić na nich pułapkę? Co zrobisz?

Właśnie to „Co zrobisz?" jest podstawowym pytaniem w grach RPG. Gracze wcielają się w bohaterów gry i muszą decydować o tym, jak zareagować w sytuacjach, w których znajdą się ich bohaterowie bardzo przypomina to improwizowaną grę aktorską. W przypadku Might and Magic VII, bohaterami mogą być rycerze, złodzieje, czarodzieje i inni poszukiwacze przygód, którzy mieszkają w magicznym świecie fantasy zwanym Erathią. Podczas gry decydujesz o tym, co zrobią czterej członkowie twojej drużyny, gdy będą przemierzali tę krainę.

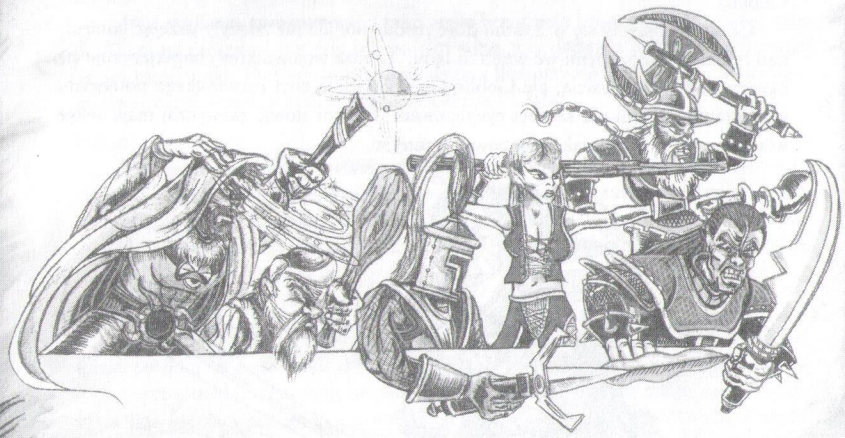
Fabuła

W Erathii zapanował pokój, który jednak bardzo ciężko utrzymać. Po śmierci króla ludzi, Nicolasa Gryphonhearta, elfy, plemiona z wnętrza lądu i inne grupy zaczęły walczyć o to, żeby jak najlepiej wykorzystać powstałe zamieszanie (Ta wojna została rozstrzygnięta w grze Heroes of Might and Magic® III). Teraz sytuacja się ustabilizowała.

Nie zaprzątany już prowadzeniem wojny, Lord Markham mógł zająć się innymi sprawami. Jedną z nich było zorganizowanie wielkich zawodów. Choć zaproszenie nie zawierało zbyt dużo informacji, okazało się ono pokusą nie do odparcia dla pewnej małej i troszeczkę pechowej grupy poszukiwaczy przygód. Skompletowawszy swoje mizerne wyposażenie, wsiedli oni na statek wynajęty przez Lorda Markhama i popłynęli na Szmaragdową Wyspę, na której miały odbyć się zawody.

Drużyna

Twoja drużyna składa się z czterech postaci, które podróżują jako nierozdzielna grupa i razem stawiają czoła niebezpieczeństwom. Dzięki temu, że mogą łączyć swoje siły i nawzajem uzupełniają się, jeżeli chodzi o posiadane umiejętności, członkowie twojej drużyny mogą śmiało stanąć oko w oko z najróżniejszymi przeciwnościami losu i wyzwaniami. Każda postać posiada kilka biegłości i umiejętności, w których się specjalizuje, a jeżeli czegoś nie potrafi, zawsze może liczyć na pozostałych członków drużyny. I tak złodziej może otwierać zamki, mag może rzucać potężne zaklęcia, a obaj mogą liczyć na uzbrojone ramię rycerza, czy celne oko łucznika, którzy obronią ich przed wrogami w przypadku ataku.



Rasy

Przed rozpoczęciem gry będziesz miał możliwość stworzenia swojej drużyny. Będziesz mógł wybrać i zmodyfikować cztery postacie, które będą wchodziły w jej skład. Każda postać posiada swoją rasę, klasę, atrybuty i biegłości, które zostały opisane poniżej.

Ludzie

Ludzie są rasą najmniej wyspecjalizowaną, może nie są najsilniejsi, najszybsi, czy najsprytniejsi, ale nie mają także żadnych szczególnych wad. Ich pionierska natura spowodowała, że założyli osady w całej krainie, co jest solą w oku innych ras.

Elfy

Kultura Elfów rozwinęła się wokół wartości estetycznych. Choć nie są zbyt silni, Elfy zazwyczaj cechują się wysoką inteligencją i wspaniałą koordynacją ręka/oko. Zazwyczaj mieszkają w małych społecznościach stworzonych i żyjących w harmonii z leśnym otoczeniem.

Krasnoludy

Krasnoludy mieszkają w górskich osadach i raczej stronią od innych ras. Niezliczone pokolenia Krasnoludów ciężko pracowały nad tym, by doprowadzić do perfekcji górnictwo i budownictwo, dlatego członkowie tej rasy cechują się dużą siłą i wytrzymałością. Poza tym mają raczej słaby wzrok i poruszają się dość wolno.

Gobliny

Gobliny pojawiły się w Erathii dość niedawno, ale już zdążyły przejąć kontrolę nad terenami położonymi we wnętrzu lądu. Ta rasa wojowników charakteryzuje się ogromną siłą i szybkością, ale Gobliny nie posiadają zbyt rozwiniętego potencjału intelektualnego, ani nie są zbyt cywilizowani. Innymi słowy, zazwyczaj mają swoje własne sposoby na to, jak postępować z innymi.

Klasy

Każdy członek twojej drużyny ma swoją profesję lub klasę. Do dyspozycji jest dziewięć klas.

Rycerz

Rycerze są specjalistami w walce. Bardzo dobrze władają bronią, zwłaszcza mieczem i włócznią oraz mogą nosić dowolny typ zbroi. Choć nie potrafią nauczyć się rzucania żadnych zaklęć, nie przeszkadza im to w poznawaniu innych biegłości pomocnych w walce i poszukiwaniu przygód.

Mag

Magowie są specjalistami w używaniu Magii Żywiołów, takich jak Magia Ziemi, Powietrza, Ognia i Wody, co zapewnia im szeroką gamę zaklęć ofensywnych. Ponieważ nie znajdują upodobania w walce bezpośredniej, zazwyczaj są mniej odporni od innych postaci i mogą walczyć tylko kijami, sztyletami i przy pomocy łuku oraz potrafią używać tylko zbroi skórzanej.

Złodziej

Złodzieje są niezrównani w kradzieży, wykrywaniu i rozbrajaniu pułapek i innych umiejętnościach potrzebnych do przeżycia w świadku przestępczym. Choć nie są specjalistami w walce, potrafią upomnieć się o swoje-mają do dyspozycji szeroki wybór broni i pancerzy. Wraz ze zdobywaniem doświadczenia mogą nauczyć się podstaw Magii Żywiołów.

Mnich

Mnisi spędzają godziny na treningu walki bez użycia broni i rozwoju swojej jaźni. Ich ciosy pięściami potrafią być bardzo silne, a w dodatku bardzo często udaje się im robić uniki. Po awansowaniu na wyższe poziomy doświadczenia, mnisi mogą się nauczyć podstaw Magii Umysłu, Ducha i Ciała.

Paladyn

Paladyni to wojownicy w służbie świętego bractwa. Łączą w sobie umiejętności rycerza i świątobliwego człowieka. Potrafią używać wszystkich rodzajów broni i pancerza oraz rzucać zaklęcia Magii Umysłu, Ducha i Ciała. Na najwyższych poziomach doświadczenia potrafią także zaznajomić się z Magią Światła i Magią Ciemności.

Łucznik

Łucznicy specjalizują się w użyciu broni działających na odległość łuków i kusz. Choć potrafią używać broni do walki bezpośredniej, to najlepiej wychodzi im to z oburęczną dzidą, co zresztą im nie przeszkadza, bo i tak nie mogą nosić tarczy. Poza tym łucznicy nie mogą używać zbroi cięższej niż kolczuga. Potrafią używać Magii Żywiołów, a na wyższych poziomach doświadczenia także Magii Światła i Magii Ciemności.

Łowca

Łowcy są ludźmi lasu, ale posiadają też wiele różnorodnych umiejętności. Mogą używać wszystkich typów broni za wyjątkiem maczugi, nosić wszystkie typy pancerza za wyjątkiem zbroi płytowej oraz mogą nauczyć się wszystkich odmian magii za wyjątkiem Magii Światła i Magii Ciemności. Oprócz tego, łowcy są w stanie poznać wszystkie inne biegłości.

Druid

Druidzi to kapłani tajemnych bractw, czczących naturę, którzy koncentrują swoje możliwości na poznawaniu magii. Potrafią rzucać czary wszystkich typów magii poza Magią Światła i Magią Ciemności. Tak jak Magowie, zazwyczaj nie odznaczają się dużą wytrzymałością i potrafią używać niewielu typów broni, ale w przeciwieństwie do magów, potrafią używać różnych tarcz i maczug.

Duchowny

Duchowni specjalizują się w Magii Jaźni w której skład wchodzą Magia Umysłu, Ducha i Ciała. Posiadają umiejętność walki, ale mogą dzierżyć tylko kije, łuki i maczugi. Ich umiejętności pozwalają im nosić zbroję skórzaną lub kolczugę i używać tarczy.

Atrybuty

Każda postać charakteryzuje się zestawem liczb, które określają, jak jest ona silna, szybka, mądra, jaką ma charyzmę i szczęście. Te statystyki noszą nazwę atrybutów. Im wyższa liczba opisująca dany atrybut, tym więcej danej cechy posiada nasz bohater.

Moc

Moc określa siłę danej postaci. Zazwyczaj moc potrzebna jest do obliczania obrażeń zadanych przy walce bezpośredniej, więc jest to podstawowy atrybut dla wojowników.

Wytrzymałość

Wytrzymałość danej postaci odzwierciedla jej odporność fizyczną. Ma ona wpływ na to, ile obrażeń może przyjąć ta postać. Choć ten atrybut jest ważny dla wszystkich bohaterów, powinni zadbać o nią zwłaszcza wojownicy.

Intelekt

Określa on umiejętność danej postaci do rozumowania i pojmowania skomplikowanych pojęć. Intelekt ma wpływ na to, jaką ilością punktów magii (to miara energii magicznej) posiadają magowie, łucznicy, łowcy, złodzieje i druidzi.

Osobowość

Osobowość odzwierciedla siłę woli danej postaci. Ma wpływ na dostępną liczbę punktów magii u duchownych, paladynów, łowców, mnichów i druidów.

Celność

Celność jest miarą koordynacji ręka/oko i ma wpływ na to, jak często uda się danej postaci trafić w przeciwnika podczas walki. Jest to ważne w przypadku rycerzy i łuczników, a zwłaszcza w posługiwaniu się łukiem.

Szybkość

To, jak szybka jest dana postać, ma wpływ na to, jak szybko będzie ona mogła wykonać różne czynności- ile czasu będzie potrzebowała na osiągnięcie gotowości do rzucenia następnego Zaklęcia lub wykonania następnego zamachu mieczem.

Szczęście

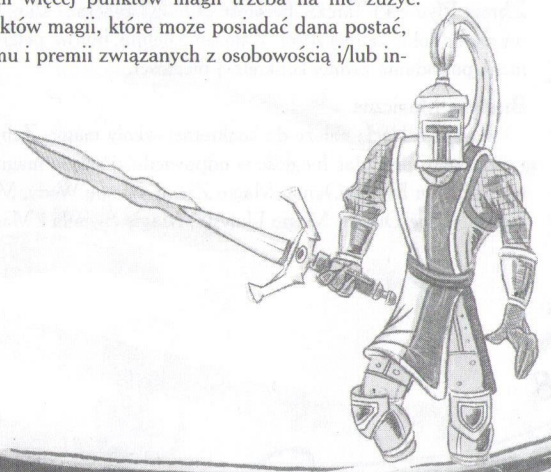
Szczęście jest czynnikiem, który w bardzo subtelny sposób dotyczy wielu różnych rzeczy. Najbardziej widocznymi efektami działania szczęścia jest to, ile obrażeń odniesie dana postać po uruchomieniu pułapki i jak będzie ona odporna na ataki magiczne.

Punkty Życia

Punkty Życia informują nas o tym, ile obrażeń może przyjąć dana postać, zanim umrze. Ich ilość zależy od poziomu, klasy i wytrzymałości postaci. Kiedy nasz bohater zostaje uderzony mieczem, trafiony zaklęciem lub spadnie z wysokiej skały, to doznane obrażenia są przedstawione jako ubytek punktów życia. Jeżeli punkty życia się skończą, to taka postać straci przytomność albo umrze.

Punkty Magii

Punkty Magii informują nas o tym, ile energii magicznej posiada dana postać. Rzucenie każdego zaklęcia powoduje ubytek pewnej ilości punktów magii. Im potężniejsze zaklęcie, tym więcej punktów magii trzeba na nie zużyć. Maksymalna ilość punktów magii, które może posiadać dana postać, zależy od klasy, poziomu i premii związanych z osobowością i/lub intelektem.



Klasa Pancerza

Klasa Pancerza informuje nas o tym, jak trudno jest trafić daną postać. Na jej poziom ma wpływ wiele czynników, ale zazwyczaj jest ona odzwierciedleniem tego, jakiej zbroi używa ta postać w danej chwili.

Biegłości

Wykonanie niektórych czynności wymaga, żeby wyznaczona przez nas postać posiadała odpowiednie biegłości. Każda postać rozpoczyna grę posiadając cztery biegłości, które zależą od jej klasy. Nowych wyszkolenia można zdobyć u nauczycieli, których spotkasz w trakcie swojej wędrówki. Każda biegłość charakteryzuje się poziomem biegłości (wyrażonym jako wartość liczbowa) i poziomem ekspertyzy (podstawowy, ekspert, mistrzowski i arcymistrzowski). O tym, jak zwiększać poziom biegłości i poziom wyszkolenia, dowiesz się w dalszej części tej książki zatytułowanej „Rozwój Postaci".

Wyszkolenia związane z użyciem broni

Jeżeli chcesz, żeby dana postać użyła jakiejś broni, musi ona posiadać biegłość w tym typie broni. I tak, żeby użyć pałasza, szabli, czy rapiera, postać musi posiadać biegłość Miecz. Wśród biegłości dotyczących broni wyróżniamy: Miecz, Kij, Sztylet, Topór, Włócznię, Maczugę i Łuk. Biegłość Nieuzbrojony jest używana, gdy dana postać nie jest wyposażona w żadną broń.

Biegłości dotyczące pancerza

Tak jak w przypadku biegłości dotyczących broni, postać nie może założyć na siebie danego typu pancerza, jeżeli nie posiada odpowiedniej biegłości. Wśród biegłości dotyczących pancerza wyróżniamy takie biegłości jak: Skóra, Kolczuga, Zbroja Płytowa i Tarcza. Biegłość „Uniki" zwiększa klasę pancerza postaci, która nie ma na sobie żadnej zbroi. Założenie hełmu, butów, peleryny lub rękawic nie wymaga posiadania żadnej konkretnej biegłości.

Biegłości Magiczne

Każde zaklęcie należy do konkretnej szkoły magii. Żeby dana postać mogła je rzucić, musi posiadać biegłość w odpowiedniej szkole magii. Wśród tych biegłości wyróżniamy: Magię Ognia, Magię Ziemi, Magię Wody, Magię Powietrza, Magię Ciała, Magię Ducha, Magię Umysłu, Magię Światła i Magię Ciemności.

Pozostałe Wyszkolenia

Alchemia:	Pozwala na mieszanie skomplikowanych eliksirów magicznych.
Posługiwanie się Bronią:	Wpływa dodatnio na to, jak dana postać radzi sobie z bronią.
Kulturystyka:	Zwiększa ilość punktów życia danej postaci.
Identyfikacja Przedmiotów:	Pozwala poznać możliwości danego przedmiotu.
Identyfikacja Potworów:	Postacie posiadające tę biegłość mogą uzyskać informacje na temat potworów, z którymi przyjdzie się im spotkać.
Nauka:	Daje premię do zdobywanych punktów doświadczenia (zobacz też Rozwój Postaci).
Rozbrajanie Pułapek:	Dana postać zyskuje szansę na usunięcie pułapki zanim zostanie ona uruchomiona.
Medytacja:	Zwiększa ilość punktów magii.
Kupiec:	Pozwala lepiej radzić sobie ze sklepikarzami.
Percepcja:	Dzięki tej biegłości postacie potrafią wyszukiwać pułapki, ukryte drzwi i skarby oraz mają szansę na uniknięcie części obrażeń w razie uruchomienia pułapki.
Naprawa Przedmiotów:	Pozwala danej postaci na naprawianie zepsutych przedmiotów.
Kradzież:	Postacie posiadające tę biegłość mogą kraść przedmioty ze sklepów lub spotkanym osobom.

Magia

Magia odgrywa bardzo ważną rolę podczas gry. Członkowie twojej drużyny mogą uczyć się i rzucać zaklęcia, pić eliksiry i używać przedmiotów posiadających magiczne właściwości. Dzięki magii można rzucać błyskawicami w potwory, uzyskiwać dodatkowe informacje na temat otoczenia, chronić drużynę przed zranieniem, leczyć choroby i zadawać rany innym.

Poznawanie i Rzucanie Zaklęć

Każdy członek twojej drużyny nosi ze sobą swoją księgę zaklęć. W niej zapisuje wszystkie poznane zaklęcia. Zaklęć można się nauczyć korzystając ze specjalnych przedmiotów zwanych podręcznikami. Każdy podręcznik zawiera jedno zaklęcie i może być użyty tylko raz, ponieważ taka jest natura przekazywania wiedzy magicznej. Wiedza odciska się na czytelniku, po czym znika. Jednak, gdy zaklęcie znajdzie się w księdze zaklęć, można z niego korzystać wielokrotnie.

Rzucenie każdego zaklęcia powoduje ubytek pewnej ilości punktów magii. Postać może rzucić dany czar tylko wtedy, jeżeli dysponuje wystarczającą ilością punktów magii. Punkty magii można regenerować przez picie eliksirów i odpoczynek.

Eliksiry i Zwoje

Wszyscy członkowie drużyny mogą pić eliksiry, dzięki czemu otrzymują różnorodne magiczne dodatki. Na przykład eliksir może uleczyć utracone punkty życia, zwiększyć moc postaci lub zadziałać jak antidotum na truciznę. Do picia eliksirów nie trzeba posiadać żadnej konkretnej biegłości. Postacie posiadające biegłość Alchemia mogą mieszać eliksiry wykorzystując do tego różne odczynniki, które znajdą w trakcie wędrówki.

Używanie zwojów także nie wymaga posiadania żadnej konkretnej biegłości. Każdy zwój zawiera jedno zaklęcie. Żeby rzucić zaklęcie ze zwoju, dana postać musi je po prostu przeczytać. Po przeczytaniu zwój zostaje zużyty i znika. Zwoje i eliksiry można znaleźć między skarbami lub kupić w sklepach, które zajmują się sprzedażą magicznych przedmiotów.

Magiczne Przedmioty

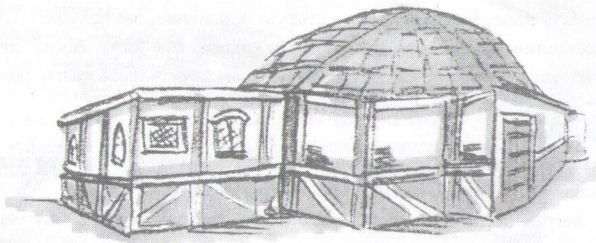
Wiele przedmiotów występujących w grze zostało obdarzonych specjalnymi właściwościami magicznymi. Magiczny miecz może zwiększyć szansę na trafienie, a magiczna zbroja może zapewnić jej użytkownikowi zwiększoną ochronę przed ogniem. Różdżki także posiadają magiczną moc, która pozwala na wywoływanie efektów podobnych do tych, które wywołują zaklęcia, np. strzelanie ognistymi kulami lub promieniami zamrażającego zimna. Od czasu do czasu można spotkać bardzo potężne przedmioty, zwane artefaktami, które są bardzo cenne i zazwyczaj niepowtarzalne.

Walka

W Erahii aż roi się od różnych niebezpieczeństw, które zazwyczaj przybierają formę wrogo nastawionych ludzi i potworów, z którymi często przyjdzie ci walczyć. Wyróżniamy trzy typy ataków: walka bezpośrednia, na odległość i ataki przy użyciu magii. Walka bezpośrednia to walka na krótki dystans przy pomocy pięści lub broni takich jak miecze, pałki, włócznie, czy maczugi. Ataki na odległość przeprowadza się przy użyciu broni strzelających pociskami, takich jak łuki czy kusze. Nie można wykonać ataku na odległość, jeżeli ktoś lub coś stoi bezpośrednio przed postacią, która ma taki atak przeprowadzić. Ataki magiczne mogą być przeprowadzane z bliska lub z dalszej odległości przy użyciu ksiąg zaklęć, różdżek i zwojów.

To, czy dany atak uda się, czy nie, zależy od wielu czynników. Przy atakach na odległość, możliwe jest zejście z drogi pocisku po jego wystrzeleniu. Postacie posiadające biegłość Uniki mogą robić to samo bez względu na to, czy są atakowane z odległości, czy w walce bezpośredniej. Dodatkowe zabezpieczenie przed pociskami i uderzeniami stanowi także zbroja. Poza tym, postacie mogą posiadać magiczne odporności, które chronią je przed obrażeniami, których mogłyby doznać w wypadku ataków magicznych.

Magiczne odporności mogą zostać zwiększone przez różnorodne czynniki, wliczając w to cechy danej rasy, efekty eliksirów i zaklęć oraz magiczne przedmioty. Obrażenia obrazowane są przez ubytek punktów życia. Na przykład uderzenie mieczem może wywołać obrażenia w wysokości 15 punktów. To znaczy, że postać, która została trafiona, po uderzeniu będzie miała 15 punktów mniej, niż przed nim. Jeżeli punkty życia ulegną wyczerpaniu, to postać może stracić przytomność lub nawet umrzeć. Ataki mogą także wywoływać inne negatywne efekty, takie jak paraliż, chorobę lub zatrucie. Ubytek punktów życia można uzupełnić przez odpoczynek. Po przespanej nocy, członkowie twojej drużyny odzyskają utracone punkty życia i punkty magii. Uleczenie innych rodzajów obrażeń może wymagać użycia eliksirów uzdrawiających lub zaklęć. Oprócz tego Erathię zamieszkują uzdrowiciele, którzy potrafią wyleczyć członków twojej drużyny za odpowiednią opłatą.



Przeciwnicy

W czasie swojej wędrówki, członkowie twojej drużyny napotkają różnego rodzaju stwory i ludzi, którzy będą chcieli stoczyć z nimi walkę- fanatycznych strażników świątyń, żądnych krwi bandytów, niewyobrażalnie szkaradne potwory i niezliczoną ilość różnych stworzeń, które właśnie polują na swoją kolację. Choć sam będziesz musiał odkryć, co czeka cię na drogach i bezdrożach Erathii, poniżej znajdziesz kilka informacji na temat przeciwników, których przyjdzie ci stawić czoła.

Zwierzęta

Choć większość stworzeń zamieszkujących dzikie tereny może być zgładzona bez pomocy magii, to jednak stanowią one dość duże zagrożenie dla wędrowców, którzy się na nie natkną.

Potwory z mocą magiczną

Erathia obfituje też w stwory pochodzące ze świata magii, które poruszają się dzięki jej pomocy, oraz w stwory, o których słyszałeś tylko w mitach i legendach. Wszystkie takie stworzenia są bardzo niebezpieczne, ponieważ często posiadają specjalne umiejętności i odporności.

Smoki

Ogromne, latające, pokryte grubym pancerzem, inteligentne i agresywne gady, które zioną ogniem, zimnem lub czystą energią. Nie lubią, gdy się im przeszkadza. Jeżeli już się na to odważysz, to upewnij się, że posiadasz ważny powód.

Inne Postacie

Przekonasz się, że wiele postaci, z którymi przyjdzie ci się zmierzyć, posiada te same umiejętności, co członkowie twojej drużyny. Niektóre z nich mogą posiadać bardzo potężną moc i dlatego będą oni stanowić jedną z najgroźniejszych grup wrogów.

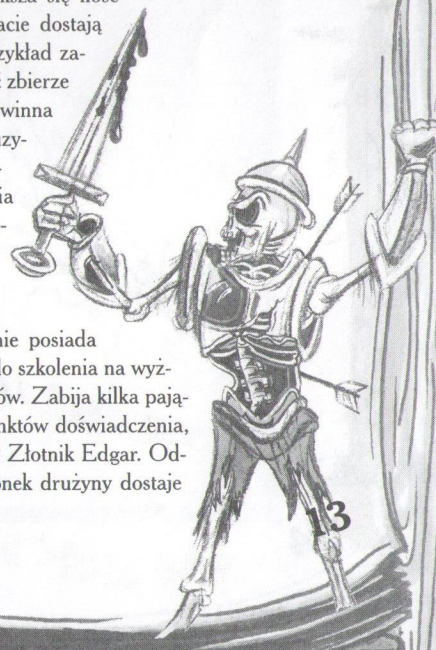
Wędrówka przez Erathię

Nowe wątki fabuły ujawniają się, gdy twoja drużyna poznaje Erathię. Dobrze jest rozmawiać z ludźmi, których się spotyka i poznawać miasta, zamki i wioski, do których zawitacie. Dzięki temu dowiesz się o wydarzeniach, które będą się działy wokół ciebie. Choć niektórzy ludzie nie będą mieli zbyt dużo do powiedzenia, inni mogą podzielić się z tobą ważnymi informacjami. Niektórzy poproszą członków twojej drużyny, żeby wyświadczyli im różne przysługi; te zadania to misje. Wypełnianie misji to jedna z głównych części gry. Niektóre misje polegają na wyświadczeniu drobnej przysługi i wtedy nagroda za taką misję nie jest zbyt duża. Od wypełnienia innych zależy, jak potoczą się losy całej drużyny, a nawet Erathii.

Innym miejscem, które można eksplorować, są lochy. Różnymi odmianami lochów są opuszczone świątynie, twierdze wroga, ruiny zamków i inne pieczary. Można się w nich natknąć na wiele niebezpieczeństw, ale często można znaleźć coś przydatnego. Lochy roją się od wrogich stworów i niebezpiecznych pułapek. Tam też można znaleźć sekretne skarby złoto i cenne przedmioty.

Rozwój Postaci

W trakcie gry członkowie twojej drużyny rozwijają swoje zdolności i umiejętności oraz uczą się nowych biegłości. Poza tym zwiększa się ilość punktów życia i magii, jakimi dysponują. Postacie dostają punkty doświadczenia za takie rzeczy, jak na przykład zabicie potwora, czy ukończenie misji. Kiedy postać zbierze wystarczającą ilość punktów doświadczenia, powinna odwiedzić salę treningową, gdzie będzie mogła uzyskać wyższy poziom. Po awansie na wyższy poziom postać dostaje dodatkowe punkty życia i punkty magii, a także otrzymuje punkty biegłości, które może rozdysponować na biegłości zwiększając w ten sposób ich działanie. Zwróć uwagę na następujący przykład.

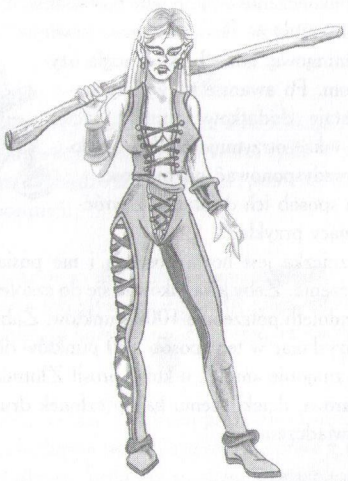


Gwendoleth Łuczniczka jest nową postacią i nie posiada punktów doświadczenia. Żeby kwalifikować się do szkolenia na wyższy poziom, Gwendoleth potrzebuje 1000 punktów. Zabija kilka pająków i szczurów, uzyskując w ten sposób 500 punktów doświadczenia, po czym drużyna znajduje amulet, o który prosił Złotnik Edgar. Oddają amulet Edgarowi, dzięki czemu każdy członek drużyny dostaje 500 punktów doświadczenia.

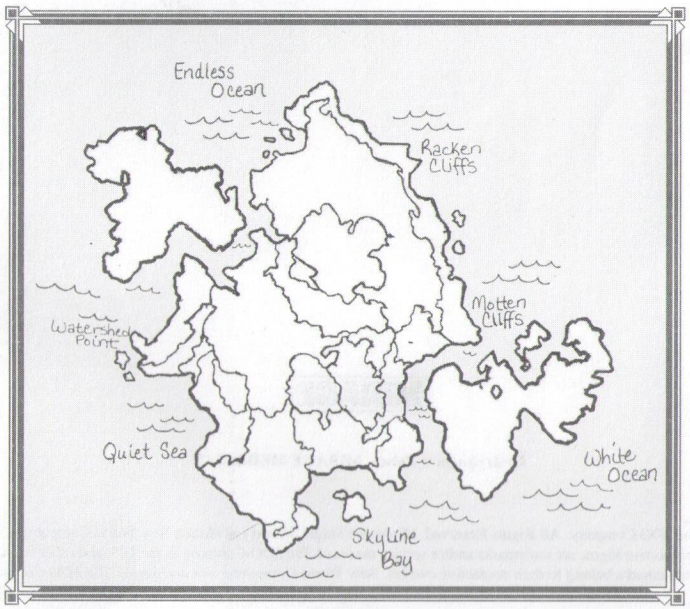
Gwendoleth ma teraz liczbę punktów doświadczenia, która wystarczy do awansowania na wyższy poziom. Drużyna odwiedza salę treningową, gdzie Gwendoleth opłaca sobie szkolenie. W rezultacie dostaje dodatkowe 3 punkty życia i jeden punkt magii, co pozwoli jej przyjmować więcej obrażeń i rzucać więcej zaklęć. Poza tym, Gwendoleth dostaje 5 punktów biegłości, które może wykorzystać, żeby udoskonalić swoją biegłość w Łuku (poprawiając w ten sposób celność strzałów) i biegłość w Magii Ognia (zwiększając siłę działania czarów Magii Ognia).

Poznawanie Nowych Biegłości i zwiększanie Poziomu Wyszkolenia

Każdej biegłości można nauczyć się na kilku poziomach zaawansowania. Na początku, postacie uczą się biegłości na poziomie podstawowym. W ten sposób nowe biegłości można poznać odwiedzając różne sklepy i gildie. Mistrzowie-nauczyciele są w stanie zwiększyć poziom wyszkolenia w posiadanej biegłości na eksperta, mistrzowski i arcymistrzowski. Osiągnięcie wyższego poziomu wyszkolenia w danej biegłości pozwala danej postaci czerpać dodatkowe korzyści przy korzystaniu z tej biegłości.



Awansowanie

W każdej klasie można osiągnąć wyższą pozycję. Postacie rozpoczynają grę od najniższej pozycji i mogą awansować na wyższe poziomy. Uzyskanie wyższego poziomu pozwala danej postaci na poznanie nowych biegłości, uczenie się posiadanych już biegłości na wyższym poziomie ekspertyzy i zwiększanie ilości punktów życia i magii, które dostaje się po awansowaniu na nowy poziom doświadczenia. Jeżeli chcesz awansować członków twojej drużyny na wyższą pozycję w swojej klasie, będą oni musieli wypełnić specjalne misje, zwane misjami awansowymi.

Morze Erathi